

# DIE WOLFSRUDEL



Die Waldläufer Daynons, genannt Wölfe, setzen sich aus Menschen mit den unterschiedlichsten Fertigkeiten zusammen. Ehemalige Jäger, nur mit Dolch und Bogen ausgerüstet, dienen als Späher. ehemalige Kämpfer der Gehörnten, welche sich aus der Armee zurückgezogen haben, bilden den streitenden Kern der Rudel. Kräuterkundige und Heiler kümmern sich um das Wohlergehen von Wald und Wolf. Eines haben sie jedoch alle gemein: Die Liebe zur Natur, eine gute Ausbildung an Klingenwaffen und Bögen und das taktische Verständnis in Waldgebieten gegen einen zahlenmäßig überlegenen Feind vorzugehen. [Wichtig Siehe – aktuelle Ereignisse](#)

**Rüstzeug:** Bevorzugt leichtes oder gehärtetes Leder. Metallrüstungen empfinden sie als zu laut und unpraktisch.

**Bewaffnung:** Bögen und Klingen gehören zu ihren bevorzugten Waffen. Einige von ihnen kämpfen mit zwei Waffen, um den unhandlichen Schild zu ersetzen.

**Zeichen:** Es gibt keine festen Zeichen. An Kleidung und Ausrüstung finden sich jedoch des Öfteren Symbole des Wolfes. Entsprechend gibt es auch keine einheitliche Tragweise.

**Heimat:** Die gut versteckten Forts der Wolfsrudel liegen tief in den südlichen Wäldern des Königreichs Daynon, die meisten im nördlichen Bereich der Wälder (Blaues Gebiet). Sie dienen den Wölfen als Anlaufpunkt, Zuflucht und Verteidigungsanlagen und stellen somit für viele Rudel den Lebensmittelpunkt dar. Es sollen mittlerweile auch einige Forts entlang des östlichen Waldgürtels Daynons entstanden sein, wobei es sich hierbei lediglich um unbestätigte Gerüchte handelt. Einige der Waldläufer haben nach dem Sieg über die Untoten im Jahr der großen Schwemme 668 n.d.N. die Waffen niedergelegt und sich wieder ihren alten Wegen zugewandt. Doch den meisten sind die schrecklichen Verwüstungen während der Schwemme im Gedächtnis geblieben und sehen ihre Aufgabe in dem Schutz der Wälder vor den Kreaturen Khazuras. Spätestens seit dem Erscheinen der ersten Chaosorks halten sie einen organisierten Zusammenschluss für unabdingbar und sehen sich und ihre Rudel als die Beschützer ihrer natürlichen Heimat. Aufgrund ihrer Nähe zu Khel`Antharas und ihrer Achtung vor den Gesetzen und dem Gleichgewicht der Natur sind einige freundschaftliche Bande zwischen ihnen und einigen Elben entstanden. Die Wölfe sind die Einzigen, denen es zuweilen gestattet ist, die Wälder der Elben zu betreten. Durch die Vermittlungen der Waldläufer zwischen dem Reich Daynons und Khel` Antharas wurde ein erheblicher Beitrag zur Schließung der großen Allianz zwischen Menschen und Elben geleistet.

**Ausrüstung:** Wolfsrudel lehnen das Tragen von Metall, abgesehen von ihren Waffen und einigen Gebrauchsgegenständen, von vornherein ab. Für sie ist Metallrüstzeug zu laut und zu unpraktisch. In den großen Wäldern Daynons muss man schnell und unauffällig sein, sowohl im Kampf, als auch bei der Jagd. Daher schützen sich die meisten Wölfe zumeist mit leichtem oder gehärtetem Leder. Anstatt sperriger Schilde und überlanger Hieb Waffen bevorzugen sie Schwerter, Dolche und Bögen. Einige kämpfen mit zwei Waffen, um die Effektivität eines Schildes wieder wett zu machen. Unter den Wölfen finden sich ausnehmend viele herausragende Bogenschützen.

## Die Geschichte der Wolfsrudel

Neben dem naturverbundenen Volk der Waldelben von Kel´Antharas gibt es in Daynon noch eine kleine Anzahl von Menschen, welche sich aus den unterschiedlichsten Gründen in die Tiefen der Wälder zurückgezogen haben. Einige von ihnen verließen aufgrund kleinerer krimineller Delikte die zivilisierten Gebiete Daynons, andere wegen ihres Naturglaubens und wieder andere schlichtweg aus reinem Eigenbrödlertum. Die Gründe ihrer Zurückgezogenheit mochten verschieden sein, doch hatten sie alle die Ruhe und Abgeschiedenheit des Waldes als Hauptantrieb. Auch wenn es einige Tagesmärsche in Anspruch nahm, half man sich untereinander ohne den Anderen dafür in die Pflicht zu nehmen. Die gemeinsame Liebe zur Natur verband all diese Menschen, die allesamt unterschiedlicher nicht sein konnten. Sie lebten von der Jagd oder sammelten wilde Früchte. Manche verarbeiteten das, was die Wälder hergaben weiter und pflegten einen regen Tauschhandel. Man kam mit dem aus, was man hatte, und man nahm nur das, was man brauchte. Mit dem, was hinter den Waldgrenzen geschah, wollte man nichts zu tun haben. Doch diese Einstellung, welche die vermeintliche Sicherheit der Wälder bot, wurde jäh zerstört, als die Scharen der Todesflechter während der großen Schwemme im Jahre 668 selbst in die Tiefen der südlichen Wälder eindrangten und die zurückgezogenen Waldläufer aus ihrer Idylle herausrissen. Viele Waldbewohner wurden von den überraschend auftauchenden untoten Scharen überwältigt. Uralte, der Naturgottheit Tasmia geweihte Lichtungen zerfielen in wenigen Momenten unter der fauligen Aura der Seuchenhüter. Das Wild verendete unter dem Todesgesang der Banshees und verrottete in stinkenden Bächen.

Nur aufgrund ihrer unterschiedlichen Herkunft und Fähigkeiten war es den Waldläufern möglich, schnell genug zu reagieren, bevor sich die verderbten Scharen der Chaosmayd vollends ihrer Wälder bemächtigten. Einige von ihnen, welche einst den Regimentern der Gehörnten angehörten, organisierten die Errichtung befestigter Palisadenlager. Innerhalb weniger Wochen sammelten sie die übrigen Waldläufer in den kleinen Forts, um sie an den zur Verfügung stehenden Waffen auszubilden. Da die Läufer nur in starker Unterzahl gegen diesen schier übermächtigen Feind vorgehen konnten, bildeten sich mit der Zeit Kampftechniken und Taktiken heraus, die der Waldlandschaft exzellent angepasst waren. Kleine Gruppen von Läufern mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten wurden zusammengestellt. Ehemalige Spitzbuben wurden als Späher eingesetzt. Schnelle, gut getarnte Kämpfer bildeten das Kernstück dieser Trupps und Waldpriester, erfahren in der Wundpflege und der Anwendung von Heilzaubern, waren in der Lage verletzte Gruppenmitglieder noch an Ort und Stelle zu versorgen. Mit Bogen, schnellen Klingengewaffen und leichtem Rüstzeug ausgestattet, nahmen diese bunt gemischten Wolfsrudel, wie sie fortan genannt wurden, den Kampf gegen den fast übermächtigen Feind auf.

Im Laufe der Zeit konnte ein solches Rudel mit einer Mannstärke von 5 – 10 Läufern es mit einem kleinen Lager dieser chaotischen Eindringlinge aufnehmen. Hatte sich ein Rudel erst einmal unbemerkt an ein feindliches Lager herangeschlichen und genug Zeit gehabt, um dessen Schwachstellen zu erkunden, so sollte dieses die nächste Nacht nicht mehr überstehen.

Entweder wurde das Lager mit einem Überraschungsangriff ausgeschaltet oder sie lockten einen großen Teil der Kreaturen in die Wälder, um eine nach der anderen mit gezielten Pfeilschüssen niederzustrecken. Selbst unter den Todesflechtern breitete sich eine gewisse Furcht aus und ein weiterer Vorstoß in die Wälder wurde meist nur auf Drängen ihrer unnachgiebigen Gottheit durchgeführt. Doch die Waldläufer waren bereits zu gut organisiert und in ihrer Sache zu fest entschlossen, als dass sie noch niederzuringen gewesen wären. Zu viele gute Freunde waren schon von den untoten Scharen zerrissen worden. Zu viel des Bodens ihrer Heimat schon von den Seuchenhütern vergiftet worden. Die Wölfe waren bereit und entschlossen bis zum bitteren Ende zu kämpfen.

Nachdem die Wälder nach Jahren verlustreicher Kämpfe von den Monstren der Chaosmayd befreit wurden, wollte man nicht wieder den gleichen Fehler wie in der Vergangenheit begehen. Als die Räte der einzelnen Lager Sprecher ins daynitische Reich sandten, um ihre Dienste im Kampf gegen die Chaosmayd anzubieten, legten sie den Grundstein für einen Vertrag, der bei seiner Besiegelung als „der Wolfspakt“ in die Historie des Reiches Einzug finden sollte. Im Gegenzug versprach der König Daynons die Grenzen und die Abgeschiedenheit der Wolfsrudel zu respektieren. Diejenigen, die einst wegen krimineller Taten verfolgt wurden, erhielten Straffreiheit. Die entweihten Stätten sollten mit Unterstützung der Priesterschaft des Lukranis wieder gereinigt werden, sodass den Wölfen eine Rückkehr in ihr altes Leben ermöglicht wurde.

Seit mehreren Jahren gehören nun einige Wolfsrudel der regulären Königsarmee Daynons an und haben sich seither einen fast schon legendären Ruf erarbeitet. Aus den Kampfexpeditionen in die Trollsümpfe im Süden des Reiches sind sie ebenso wenig wegzudenken, wie bei den gefährlichen Erkundungsaktionen in den zerklüfteten Krähenbergen.

Viele junge Männer und Frauen meldeten sich freiwillig, um sich in den versteckt gelegenen Forts zu Wölfen ausbilden zu lassen und die etwas andere Art des Kampfes zu erlernen.

Trotz ihrer recht militanten Seiten vergessen sie jedoch nicht, was sie sind und wo sie herkommen. Der Schutz der Wälder vor den chaotischen Kreaturen steht für sie im Vordergrund und nicht die Interessen von Königreichen, so edel sie auch sein mögen. Das erklärt wohl auch das gute Verhältnis zu den Waldelben.

## Die Hierarchie der Wölfe

Seit ihrer militärischen Organisation während der großen Schwemme, leben die meisten, einige ständig, andere nur vorübergehend, in Forts. Diesen Forts stehen die sogenannten Leitwölfe oder Rudelführer vor. Sie sind diejenigen, welche das Lagerleben und die Korrespondenz zwischen den verschiedenen Rudeln, den Elben und dem daynitischen Reich regeln. Die Rudelvorsteher wiederum haben einen Fürsprecher, der die Stimme aller Rudel ist und der die diplomatischen Angelegenheiten mit dem Kronrat regelt. Bis vor einigen Jahren war dies noch Thorben Falkenauge, der im Jahr der ewigen Stille 704 n.d.N. den Tod fand. Seither haben sich die einzelnen Rudel immer mehr zerstritten. Es ist das erste Mal, dass die Rudelvorsteher einen Anführer bestimmen müssen. Es ist bisher immer noch nicht klar, wie dies von statten gehen soll und ob gegebenenfalls sogar „gewählt“ wird. Wo sich jedoch alle einig sind, ist, dass dieser Anführer nur jemand sein kann, der von allen respektiert wird. Der Kronrat macht mittlerweile zusätzlichen Druck, da dieser noch immer keinen neuen Ansprechpartner hat.

Ein Wolfsrudel besteht aus ungefähr 2 – 50 Waldläufern. Ein Waldläufer würde niemals einem anderen einen Befehl außerhalb kämpferischer Konflikte geben. Hinzu kommt, dass kein Läufer der Armee verpflichtet ist. Wer sich vollkommen von allem zurückziehen möchte, kann dies tun, ohne jemanden um Erlaubnis fragen zu müssen. Meist werden der Leitwolf und einige Freunde davon unterrichtet, doch dies geschieht eher aus Freundschaft, nicht aber weil es verlangt wird. Dieses eher lockere und unmilitärische Verhalten ist vielen Gehörnten-Kommandanten ein großer Dorn im Auge. Für die an strenge Disziplin gewöhnten Gehörnten ist es kein leichtes Unterfangen mit solchen Menschen zusammen zu arbeiten. Da viele der Waldläufer früher aufgrund krimineller Delikte den Schutz der Wälder aufsuchten, sind sie für die meisten daynitischen Armeeangehörigen, wie auch für die einfachen Bürger des Landes, nur ein zusammengewürfelter Haufen ehemaliger Gesetzloser, die mit viel Glück eine Allianz mit dem Reich schließen konnten. Es gibt viele, teilweise auch berechtigte, Vorurteile gegen die Waldläufer. Doch interessiert dies einen echten Wolf nur wenig.

## Soziale Struktur der Wolfrudel

Die innere Struktur ist von Rudel zu Rudel unterschiedlich. Einzig die Tatsache, dass das Rudel von einem Leitwolf oder Rudelvorsteher geführt wird, haben sie alle gemein. Die Wölfe, die zu den regulären Königstruppen Daynons gehören, haben ein Anrecht auf Besoldung. Einige lassen sich diesen ausbezahlen, falls sie auf Wanderschaft gehen möchten und durch zivilisierte Gebiete kommen sollten. Andere verzichten darauf, denn Geld- und Machtstreben anderer war für viele der Grund, sich in die Wälder zurückzuziehen. Dies ist jedoch jedem selbst überlassen, denn ein jeder soll genau den Weg gehen, den er für richtig hält. Die Gemeinschaft der Wölfe wird nicht durch Ränge oder starre Regeln zusammengehalten, sondern durch die Toleranz der Meinung anderer.

„Jeder soll das machen, was er will, solange er Anderen nicht in ihr Revier pisst!“ -Zitat eines Wolfes, 702 n.d.N

Jene Rekruten, die von den Gehörnten zur Ausbildung geschickt werden, erhalten zunächst eine Sonderbehandlung. Bevor sie in die tieferen Wälder der Wölfe gebracht werden, bekommen sie in speziellen Lagern das Fährtenlesen und das Überleben in der Natur beigebracht. Somit können die Ausbilder sich eine Weile die Rekruten näher anschauen. Während dieser Zeit, die zwischen 6 – 10 Monate andauert, merken die Vorsteher ziemlich schnell, welche der Rekruten auf den Schutz der Wälder Wert legen und welche einfach nur auf den guten Umgang mit der Waffe aus ist. Nur diejenigen, die die Gesetze der Natur achten, werden bei den Wölfen aufgenommen und ins Lagerleben integriert.

## Aufgaben und Ausbildung der Wölfe

Die Wolfsrudel im Südwesten patrouillieren meist entlang der Trollsümpfe, um ein Vordringen der Trolle in die Wälder zu verhindern. Oft helfen ihnen bei dieser Aufgabe die Elben, da auch deren Wälder an die Sümpfe grenzen. Viele der Rudel streifen durch die Wälder, um versteckte Chaosorklager aufzuspüren und auszuräuchern. Schon einige Portale, die von den Todesflechtern heimlich in den Wäldern Daynons errichtet worden waren, konnten von ihnen entdeckt und mit Hilfe von den Priestern des Lukranis wieder zerstört werden.

Durch die aufopfernde Unterstützung der Lukranisorden während der großen Schwemme und der Reinigung der verseuchten heiligen Haine haben die Waldläufer ein sehr tiefes Vertrauen zu diesen Orden geschöpft. Nach einigen Vermittlungen zwischen den Priestern und Befehlshabern der Gehörnten erklärten sich die Rudel der einzelnen Lager dazu bereit, mit den gepanzerten Truppen in besonderen Fällen zusammen zu arbeiten.

Seitdem senden die versteckt liegenden Forts der Wölfe einzelne Gruppen Freiwilliger aus, um Erkundungsexpeditionen der königlichen Truppen in den Krähenbergen zu unterstützen. Im Gegenzug wurden einige Lanzen der Gehörnten abgestellt, um den Waldläufern bei den Kämpfen gegen die Trolle in den Sümpfen zu helfen, dessen morastiger Boden sich mehr und mehr in die Wälder frisst.

Seit der Kronrat den Waldläufern die Rechte über die südlichen Wälder überlassen hat (Wolfspakt), erklären sich die Leitwölfe der einzelnen Lager dazu bereit, im Gegenzug daynitische Rekruten zu Wölfen auszubilden. Ihr Kampfgeschick und Taktikverständnis wird ebenso geschult, wie jene Weisheiten, die zu verinnerlichen sind, um mit den Wäldern im Einklang zu leben, ihren Kreislauf zu verstehen und sich nahtlos in sie einzufügen. Denn nur so kann ein Rudel seine vordringlichste Aufgabe, den Schutz der Wälder, wirklich ausführen.

# Eine Auflistung der bisher bespielten Rudel

## Grobe Einteilung des Südlichen Waldes

Wenn man sich die Karte der südlichen Wälder anschaut sieht man vier Unterteilungen.

### Nördlich

In dem blauen Gebiet, leben jene Rudel, welche am häufigsten mit dem Königreich zusammenarbeiten. Jene Rudel bilden auch die Gehörnten aus. Zudem stehen in diesem Gebiet auch die meisten Forts. Die Wölfe der nördlichen Rudel sind das, was man sich unter dem Archetyp eines Waldläufers vorstellt. Sie kommen mit allen anderen Wölfen gut aus. Eine Ausnahme bilden hier nur die „Pfützentrampler“ Wie sie die Rudel im Westen zu nennen pflegen. Man achtet die Rudel in den südlichen (roten) Gebieten.

### Westlich

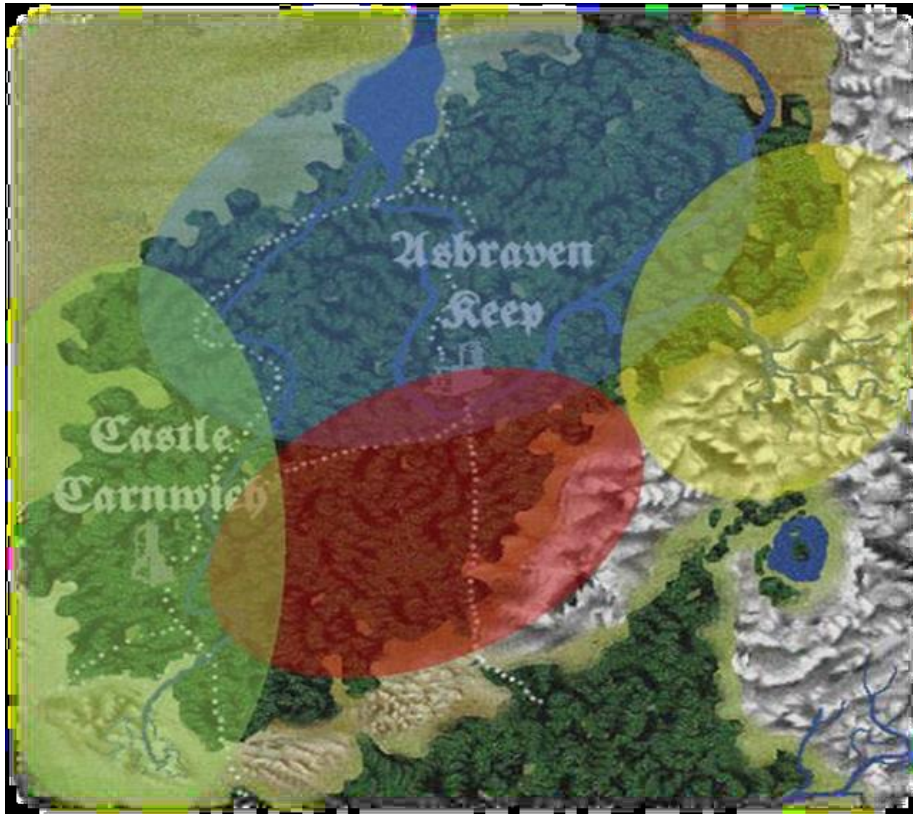
In dem grünen Bereich, welcher nahe an den Trollsümpfen liegt, leben jene Rudel, welche in der Hauptsache damit beschäftigt sind, die Trolle aus den Wäldern fernzuhalten. Daher werden sie auch als Trolljäger bezeichnet. Um ein akzeptiertes Mitglied eines Rudels zu werden, muss man hart sein und was einstecken können. Die Waldläufer der nördlichen Wälder werden hier eher als Weicheier belächelt. Nur vor den Rudeln in den südlichen (roten) Gebieten hat man auch in den Trollsümpfen großen Respekt

### Südlich

In dem roten Gebiet, leben jene Rudel, welche am spirituellsten sind. Dort gibt es verhältnismäßig viele Druiden sowie Rudel, die schon seit Jahrhunderten existieren und somit auf eine lange Herrschaft zurückblicken können. Diese Wölfe sind am ehesten mit den Dunedain Waldläufern aus der Herr der Ringe-Saga zu vergleichen. Sie genießen überall großen Respekt und werden von allen Rudeln akzeptiert, insbesondere da sie als die ersten Waldläufer angesehen werden.

### Östlich

Im gelben Gebiet, leben jene Rudel, welche fast ausschließlich in den Gebirgen zu finden sind. Hier sind auch viele Einzelgänger, die einsamen Wölfe, zu finden, die die Abgeschiedenheit einem Leben in der Gemeinschaft vorziehen.



### **Blaues Gebiet**

- Rudel der Ker
- Rudel der Sehnenstreicher
- Rudel der Kandu

### **Grünes Gebiet**

- Rudel der Thum

### **Rotes Gebiet**

- Rudel der Arthar
- Rudel der Habren

### **Gelbes Gebiet**

- vielleicht deines?

### **Wer mit wem?**

- Sehnenstreicher blicken mit Sorge auf die Thum, schätzen die Arthar
- Ker verachten die Thum, schätzen die Arthar
- Thum verachten die Ker und Kandu, schätzen die Arthar
- Arthar kommen mit allen zurecht
- Habren verehren die Arthar, haben Angst vor den Thum



## **Vom Rudel der Sehnenstreicher**

Die Sehnenstreicher sind, wenn man sie so mit den anderen Rudeln vergleicht, sehr einfache Wölfe. Sie haben ihre eigenen Prinzipien, die nicht allorts auf Verständnis stoßen. So heißt es beispielsweise in den Wäldern der Wölfe, dass die Sehnenstreicher immer nur einen Pfeil mit auf die Jagd nehmen, damit das Wild eine gerechte Chance hat, zu entkommen, sollte der Schuss danebengehen oder der Pfeil zerbrechen. Mit diesem ungeschriebenen Gesetz sind die Sehnenstreicher der Meinung, dass sie nur so viel der Natur entnehmen wie nötig. Das Rudel der Sehnenstreicher ist im Vergleich ihrer früheren Größe, sehr klein. Vor dem Jahr der Schwemme waren es gut zwei Dutzend, jetzt ist das Rudel auf 4 Wölfe zurückgegangen. Das Rudel hat keinen festen Sitz, sie wandern durch alle Reviere und werden auch ohne weiteres geduldet. Das Rudel der Sehnenstreicher ist eines der wenigen Rudel, die eigentlich eine Art Zunft sind. Denn es gab noch nie in der Geschichte dieses Rudels Nachwuchs. Es wurden immer nur „Lehrlinge“ oder bereits ausgebildete Wölfe im Rudel aufgenommen. Jedoch geriet dies durch den Krieg und die Hektik in den letzten Jahren zunehmend in den Hintergrund. Denn ohne Nachwuchs wird das Rudel schon bald nur noch eine Fußnote der Geschichte sein.

Die Sehnenstreicher sind, wie der Name schon sagt, sehr gute Schützen mit dem Bogen. Ihr Talent ist ebenbürtig mit den Rudeln weit im Süden. Ebenso ist der Bogenbau eine ihrer besonderen Begabungen. Jeder Wolf würde seinen Bogen für einen Bogen der Sehnenstreicher eintauschen. Auf der Jagd ist ein Sehnenstreicher hoch konzentriert, ruhig und lässt sich durch nichts stören.

Beim letzten Krieg ist niemand der Sehnenstreicher zur Front marschiert. Sie sahen ihre Aufgabe darin, Bögen für die vielen anderen Wölfe herzustellen.

## **Vom Rudel der Ker**

Die Wölfe der Ker sind sehr neutral eingestellt. Solange man sie in Ruhe lässt, lassen sie auch andere in Ruhe. Sie leben mit dem Wald und dessen Bewohnern im Einklang. Das Rudel der Ker ist recht groß. Es hat ein altes Fort aus der Zeit der Schwemme wieder aufgebaut und lebt seitdem dort. Das Zusammenleben könnte man schon fast als dorfähnliches Leben bezeichnen.

Das Rudel der Thum verachten sie. Ebenso wie die anderen Rudel im Südwesten, also an den Trollsümpfen. Die Ker sind der Meinung, dass die Rudel in den Trollsümpfen sich langsam zu Störenfrieden in den Wäldern entwickeln. Aufgrund der Neutralität und Zurückhaltung der Ker kommt es selten zu Ausschreitungen wenn man sich einmal begegnet. Wenn es jedoch dazu kommt, wird es für beide Rudel sehr unangenehm.

Das Rudel der Ker bildet zeitweise Soldaten der Gehörnten aus.

## Vom Rudel der Kandu

In den tiefen Wäldern von Daynon liegt südlich von Asbraven Keep ein altes Dorf. Das Leben dort ist gemeinschaftlich, fast schon familiär geprägt. Kinder rennen freudig kreischend über die Wege, das Leben und Treiben gleicht einer Idylle. Das Dorf ist umgeben von Fröhlichkeit und Gelassenheit. Jeder kennt seinen Platz. Das Rudel der Kandu hat sich hier niedergelassen und nutzt das Dorf seit seiner Gründung als Fort. Durch die Nähe zu einer der Reichsstraßen gibt es bei dem Rudel auch viel Handel, insbesondere mit den von ihnen hergestellten Tinkturen und Heilmitteln.

Den Kandu ist Gemeinschaft und Respekt sehr wichtig. Jeder der im Rudel der Kandu aufgenommen wurde, hat die Pflicht jedes Rudelmitglied so zu akzeptiert, wie es ist, denn dies ist der Schlüssel für ein gutes und angenehmes Zusammenleben. Viele Rudel beneiden die Kandu hierfür, jedoch nicht alle.

Obwohl die Thum die Kandu ganz offen als Schwächlinge bezeichnen, akzeptieren die Kandu die Thum als starkes Rudel und schicken regelmäßig Heiler aus ihren eigenen Reihen zur Unterstützung in die Trollsümpfe. Das Rudel der Kandu ist ein junges Rudel, das sich erst nach der großen Schwemme aus Heilern und Kräuterkundigen zusammengesetzt hat. Seit jeher bildet das Rudel der Kandu Wölfe als Heiler und Kräuterkundler aus. Man munkelt sogar, dass Wölfe aus dem Rudel der Kandu die besten Heiler und Kräuterkundler im südlichen Daynon sind.

Ihr Rudel ist mittlerweile recht groß, da in den letzten Jahren viele Wölfe aus anderen Rudeln zu den Kandu gewechselt sind, um ihre Heilfertigkeiten zu verbessern. Heute umfasst das Rudel der Kandu 30-40 Waldläufer. Regelmäßige Ausbildungen von neuen Jungwölfen ist bei den Kandu keine Seltenheit mehr.

Auch wenn die Kandu sich einen Namen als herausragende Heiler gemacht haben, sollte man sie auf dem Schlachtfeld niemals unterschätzen. Zwar weniger geschickt als andere Wölfe im Umgang mit Bogen und Klinge, wissen sie sich jedoch ausnehmend gut mit Giften und Flüchen zur Wehr zu setzen.

## **Vom Rudel der Thum**

Das Rudel der Thum ist eines von vielen Rudeln der Trolljäger und kommt aus den südwestlichen Gebieten der Wölfe. Das Rudel der Thum ist sehr groß. Man schätzt sie auf etwa 40-60 Wölfe. Die Thum, genauso wie die anderen Wolfsrudel nahe den Gebieten der Trollsümpfe, sind jene von der besonders harten Art. Sie sorgen dafür, dass die Trolle aus den Trollsümpfen nicht in die Wälder der Wölfe gelangen. Ihre Heimat ist die sich ständig wechselnde Kampflinie zwischen den Trollsümpfen und den Grenzen der südlichen Wälder. Ihr karges Leben an der Grenze und die Entbehrungen, die sie dadurch zu erleiden haben, machen sie zu unnachgiebigen, harten und immer kampfbereiten Streitern, die auch gerne mal ein wenig vorlaut sein können. Niemand lässt den anderen im Stich, jeder kann sich auf die absolute Hilfsbereitschaft seiner Mitstreiter verlassen. Das Leben nahe den Trollsümpfen ist sehr rau, nirgends in den Wäldern der Wölfe ist es schlimmer. Deswegen ist auch der Umgangston untereinander sehr von Schimpfwörtern, Flüchen und unsittlichen Äusserungen geprägt. Da ein Wolf es alleine nicht mit einem Troll aufnehmen kann, sind die Wölfe der Thum stets mindestens zu zweit unterwegs. Die Regel lautet, sich niemals weiter als einen Steinwurf von seinem Streitgenossen zu entfernen und stets Blickkontakt zu halten. Wer diese einfachen Regeln nicht einhält, wird nicht lange in den Gebieten der Trollsümpfe überleben.

Die Trolljäger-Rudel im allgemeinen sehen die anderen Wölfe in den südlichen Wäldern eher als verweichlichte Schwächlinge an. Insbesondere diejenigen, die in den nördlichen Bereichen der Wälder leben, da jene die reichstreuten sind und die Gehörnten ausbilden, sowie selber offiziell teilweise den Gehörnten angehören. Die einzigen Rudel die sie aufgrund ihres Alters und dem absoluten Einklang mit der Natur achten, sind diejenigen weit im Süden, wie beispielsweise das Rudel der Arthar.

## **Vom Rudel der Arthar**

Das Rudel der Arthar kommt weit aus dem Süden. Wie die meisten südlichen Rudel sind auch sie mit Äußerungen sehr zurückhaltend. Wenn sie reden dann immer mit Bedacht und nur das Nötigste.

Andere Rudel sagen ihnen nach, dass die Arthar elbisches Blut in ihren Adern haben. Ob dies jedoch stimmt, ist und bleibt wohl auch ein Geheimnis der Arthar.

Das Verhältnis zu den anderen Rudeln im Norden, Osten und Westen ist immer gut, denn die Arthar sind ein sehr altes Rudel und auch recht groß. Man schätzt sie auf 30-40 Wölfe. Die Arthar werden von anderen Rudeln immer geachtet. Sie sind Meister im Umgang mit Bogen und Klingen, sie sind sehr gewandt und haben schier übernatürlich wirkende Sinne. Der Kreislauf der Natur ist diesem Rudel sehr wichtig. Diesen zu bewahren ist auch ihre vordringlichste Aufgabe im Süden der Wälder. Kommt es einmal zu Zwischenfällen, die den Kreislauf der Natur beeinflussen, regulieren die Arthar dies wieder. Die Arthar sind auch einer der wenigen Rudel, die engen Kontakt zu Druiden haben.

## Vom Rudel der Habren

Das Rudel der Habren ist angeblich um das Jahr 668 n.d.N. entstanden. Sie reisen als Rudel in den ganzen südlichen Wäldern umher und verweilen immer für einige Wochen an einem Ort, sodass man sie als Nomaden der Wälder bezeichnen könnte. Das Rudel der Habren wurde von vielen Flüchtlingen während der Zeit der großen Schwemme vor etwa 50 Jahren gebildet. Wieviele es jedoch derzeit sind, weiß keiner so genau. Das Rudel bemüht sich immer besser im Einklang mit der Natur zu leben. Dies ist jedoch nicht einfach, da bei der Gründung viele Städter dabei waren, die das Leben im Einklang mit der Natur erst noch zu lernen hatten. Ihr großes Vorbild ist das Rudel der Arthar, gegenüber den Thum sind sie duckmäuserisch.

## Redewendungen der Wölfe

- Der Wolf hat die Kraft eines Mannes, aber den Verstand von neun Männern. Der Gehörnte Ochse hat die Kraft von neun Männern, aber den Verstand eines Mannes.
- Feige Hunde sind mit dem Maul am freisten, wenn ihr Wild schon weit vorausläuft.
- Wer auf die Jagd nach einem Hasen geht, muss damit rechnen einen Troll zu finden.
- Die Frau ist die einzige Beute, die ihrem Jäger auflauert.
- Die Stärke des Wolfes ist das Rudel, die Stärke des Rudels ist der Wolf.

## Über ein Fort der Wölfe

Schon lange habt Ihr den immer dichter werdenden Wald durchquert. Die Sonnenstrahlen die es schaffen durch das dichte Blätterdach zu kommen, tauchen den Wald in warme Farben. Doch plötzlich dringen Stimmen an Euer Ohr. Weit entfernt, es sind menschliche Stimmen, Kinder! Ja es sind Kinder die sich da spielerisch zurufen. Ihr macht Euch vorsichtig auf den Weg. Der kleine Pfad dem Ihr einst folgtet liegt nun schon weit hinter Euch, aber die Stimmen kommen immer näher. Euer Herz macht einen Satz, plötzliches klirren von Metall, Schwerter! Angestrengt und konzentriert hört Ihr genauer hin. Zwei kämpfende Personen, immer noch laute Kinder im Hintergrund. Noch ein Stück näher und Ihr könnt sehen was oder wer diese Geräusche verursacht.

Eine... kleine Siedlung..? Hier? Mitten im Wald...? Hauptsächlich stehen da Zelte und kleine Holzverschläge. Ein zentrales Lagerfeuer bildet so etwas wie einen Dorfplatz. Die zwei klirrenden Schwerter sind zwei junge Burschen, die miteinander üben und die Kinder laufen spielend hintereinander her. Dort hinten in einer größeren Hütte seht Ihr einen Schmied mit seinem Lehrling. Zwischen den Zelten hängen Felle, die gerade bearbeitet werden. Einige Frauen sitzen im Kreis beisammen und nähen, während sie sich miteinander unterhalten. Weiter hinten sind einige Männer dabei eine Holzpalisade zu bauen, welche allerdings noch nicht weit fortgeschritten ist. Irgendwo müssen auch Ziegen und Schafe sein, zumindest hört man Laut meckern.

## Aktuelle Ereignisse

Genau wie bei allen anderen in Daynon, hat der Krieg enorme Verluste in den Reihen der Wölfe gefordert. Es gibt nicht einen Wolf, der sagen kann, er habe keinen guten Freund verloren. Es gibt auch erschreckend häufig Gerüchte dass ganze Rudel ausgelöscht wurden.

Das bedeutsamste Ereignis seit dem vermeintlichen Ende des Krieges ist jedoch, dass im Jahr der ewigen Stille 704 n.d.N. Thorben Falkenauge gestorben ist. Seitdem sind viele Rudel uneins über dessen Nachfolge. Nähere Informationen dazu gibt es bei der Orga.

Für sehr viel Ärger sorgte auch das Dekret von Amalia von Wehrheim aus dem Jahr der Schreine 709 n.d.N. Keinem ist geholfen, wenn an jeder noch so kleinen Weggabelung, ein Lukranisschrein errichtet wird, und das im ganzen Königreich! Das sorgt für viele Unruhen in den südlichen Wäldern.